FIRE EMBLEM
OFFICIAL STAFF BOOK

FIRE EMBLEM
OFFICIAL STAFF BOOK

ファイアーエムブレムを遊んでくださり、ありがとうございます。

私がファイアーエムブレムを初めてプレイしたのは中学生の頃でした。
初代『暗黒竜と光の剣』で、
「グルニアのもくばたい」をなかなかクリアできず、
「プッシューン、プッシューン」がやけに印象に残っています。

それから約十年後、ファイアーエムブレム開発スタッフの
一端に加わらせていただくことになり、
そこで初めて理解したことが一つあります。

ファイアーエムブレムシリーズは、
お客様がいてくださるから続けられる、ということです。

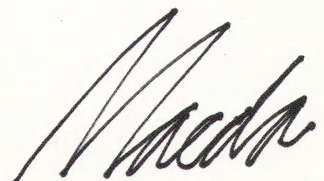
ファイアーエムブレムシリーズが２５周年を迎えられたのは、
お客様のおかげです。

シリーズは、お客様がいなければ続くことはできません。
一度でも販売が不振に終われば、そこで終了してしまいます。

前作『ファイアーエムブレム覚醒』も、
そのような状況で発売されたゲームでした。

お客様が遊んでくださらなかったら、
ファイアーエムブレムは２５周年を迎えることはできませんでした。

お客様が遊んでくださったおかげで、
ファイアーエムブレムは次の作品を発売できるようになりました。

ファイアーエムブレムが今あるのは、お客様のお力です。
ファイアーエムブレムを救ってくださったのは、お客様です。

どうかこれからも、
ファイアーエムブレムを育てていただけましたら幸いです。

２０１５年夏発売予定の最新作
『ファイアーエムブレムif』も、どうかよろしくお願い致します。

前田耕平 Maeda

進軍ッ!!
25TH Anniversary
ありがとうございます!
これからもよろしくお願いします〜★☆★
兵種デザイン・キャラモデルなど担当しました。
覚醒は、剣士のデザインが気に入っています…ヒラヒラ モフモフ!
貴方のお気に入りも見つけて頂ければうれしいです!
[デザイナー/まいぽんぽん(新紋章・覚醒・if)]
ロンクー!

これからも皆様に楽しんでいただけるようスタッフ一同頑張っていきたいと思いますので、今後もファイアーエムブレムの応援をよろしくお願いします！

プランナーの堀川です。
初参加はトラキア776．以降、封印のゲームディレクターとか蒼炎のディレクターとかを担当しました。
25周年のスタッフ本作るけど何か書かない？　というお話があり、せっかくだからお受けしたものの、絵とか描けるわけでもなし。
さて困ったぞ、と、ゴソゴソPCをあさってみると、会社を受けた時に書いた聖戦用短編シナリオを発見！
これも何かの縁、載せてみようと思います…と、言いつつ、今見ればなかなかに冷や汗モノなので、小さな字でご勘弁をw

人　物
パティ　　盗賊
リイナ　　その幼馴染（オリジナルキャラ）
シャナン　イザークの王子
兵士（コノート）
孤児
黒装束
男
院長
兵士１（イード）
兵士２（イード）

●コノート・領主の館・外観

●同・倉庫の前
辺りの様子をうかがいながら、物陰から出てくるパティ。
パティ「…不用心だなあ。見張りも付けないなんてさ」
パティ、倉庫の鍵に手をかけようとしてハッとする。
パティ「…開いてる」
兵士の声「（遠くから）侵入者がいたぞーっ！」
パティ、ぎくっとして扉から離れる。

●同・庭
懸命に走って逃げるリイナ。
手には一枚の羊皮紙。
しかし、門の前で待ち構えていた兵士が立ちはだかる。
リイナ「ちっ！」
リイナ、剣を抜く。
兵士、リイナに襲いかかる。
が、不意に崩れ落ちるように倒れる。
驚くリイナ。
リイナ「！」
兵士の後ろから、手にした剣を驚いたように見ながらパティが現われる。
パティ「へえ…スリープの剣ってホントに効果あるんだ…」
パティ、リイナに目を移し、
パティ「まさか先客がいるとはねー。おせっかいかなって思ったんだけど…」
リイナ、パティを見ていぶかしげに、
リイナ「…パティ？」
パティ、驚く。
パティ「へ？　あんた誰？」
リイナ、喜んでパティの手をとる。
リイナ「やっぱりパティだ！　私よ！　リイナよ！」
パティ「えっ、リイナ？　うそ！」
迫り来る足音。
ぎょっとする二人。
パティ「とりあえず、細かい話は後にしない？」
リイナ「その方がよさそうね…」
脱兎のごとく走り出す二人。

●町外れの木陰
並んで寝転がるパティとリイナ。
パティ「…そっか、解放軍に参加してたんだ」
リイナ「…孤児院を出てから、しばらくあっちこっち渡り歩いたんだけど、どこもここと変わんない。人々はあえぎ、苦しみ…」
パティ「…ただ帝国にへつらう一部の者だけがわが世の春を謳歌してる、ってとこ？」
頷くリイナ。
リイナ「こんな時代は早く終わらせなきゃ、ってね。イザークのシャナン王子や『光の公子』セレス様たちと戦ってる。私達の手で新しい時代を切り開いていくんだ」
パティ、口笛を吹く。
パティ「ヒューッ、かっこいい」
リイナ「茶化さないでよ。パティの方は…って聞くまでもないか」
パティ「まあね。孤児院の子供達、食べさせてあげなきゃなんないし…」
リイナ「そうね…ねえ、それなら一つ、いい話があるんだけどさ」
パティ「何？」
リイナ「まあ、これを見てよ」
リイナ、羊皮紙をパティに渡す。
パティ「！　これって！」
リイナ「イード神殿の見取り図。どう？　精巧にできてるでしょう」
パティ「どうしてこんなものを？」
リイナ「これを手に入れるのが私の任務だったんだ。でも、折角だからもう少し手を伸ばそうかと思ってさ」
リイナ、ニヤッと笑ってパティを見る。
リイナ「ここの宝物庫、狙う気ない？」
パティ「！」
リイナ「ここはお宝が山のようにあるってウワサよ。孤児院のためには十分過ぎる位の」
パティ「ふんふん」
リイナ「私はそこにある剣が必要なの。まあ、私というよりシャナン王子にだけどね。それ以外のお宝は全部パティにあげる。どう？　悪い話じゃないでしょう」
パティ「うーん、そうね…一つだけ質問が…」
リイナ「なに？」
パティ、パンっと両手を胸の前で合わすと目をキラキラさせて、
パティ「シャナン王子ってどんな人？　頭いい？　背が高い？　やっぱハンサムぅ？」
リイナ「へ？」
リイナ、一瞬キョトンとするが、やがて笑い出す。
リイナ「フフ、フフフ…」
パティ、少しむくれて両手を腰にやる。
パティ「なによぉ、笑うことないじゃなーい」
リイナ「いや、相変わらずだなって思って…」
パティ「ちぇっ」

●町の入り口
並んで歩いてくるパティとリイナ。
リイナ「じゃ、ここで…」
パティ「うん」
別の方向へ分かれる二人。
それを物陰から見ている黒装束の男。
リイナの後をつけはじめる。

●町の通り
歩いているリイナ。
不意に後ろから現れた黒装束の男に切りつけられる。
リイナ「うっ！」
リイナ、振りかえり、剣を抜こうとするところにもう一太刀浴びる。
倒れるリイナ。
周りで悲鳴が上がる。
逃げ去る黒装束の男。
側にいた男が、リイナを抱き起こす
男「おい、大丈夫か、おい！」
リイナ「…町外れの…孤児院に…」
男、群衆を振りかえり、
男「おい！　誰か手を貸してくれ」
数人の男に抱え上げられるリイナ。
リイナ「…パティ…」

●町の別の通り
パティが御機嫌な様子で歩いている。
孤児の声「パティ姉ちゃーん！」
パティ、声のほうを見る。
駆け寄ってくる孤児。
いぶかしげな表情をするパティ

●孤児院・中
飛び込んでくるパティ。
部屋の中、院長に抱きかかえられている血まみれのリイナ。
パティ「リイナ！」
リイナ「…パ…ティ…ごめ…ん…ドジ…った」
パティ「しゃべらないで。　お医者さんは？」
パティ、院長に尋ねる。
院長、悲しげな表情で、
院長「先ほどいらしたのだけど、手の施し様がないって…」
パティ「そ…んな…」
愕然とするパティ。
リイナ「ごめん、イード神殿…私…行けない…みたい…」
リイナ、パティに取りすがる。
リイナ「パティ…お願い、剣を、剣をシャナン王子に…」
パティ、涙目で頷く。
リイナ「…約束…してくれる…」
パティ「する。するからもう喋らないで…」
リイナ「パティ…いつか…いつか…新しい時代が…来るよね？…この…苦しく…暗い…時代は…終わるよね？」
泣きながら頷くパティ。
パティ「来るよ。シャナン王子が、セレス様が、きっと、きっと、新しい時代を切り開いてくれるよ」
うっすら微笑むリイナ。
リイナ「…新しい時代…光の…時代、…私も…見たかった…な…」
リイナ、事切れる。
パティ、リイナの身体を揺さぶる。
パティ「リイナ、リイナ！　死なないで。死んじゃやだよぉーっ！」
泣き崩れるパティ。

●イード城・外観（夜）

●同・蔵の前
見張りに立っている兵士２人。
コップを２つ載せた盆を持った老婆がやってくる。
老婆「御苦労さまでございますな」
兵士１「なんだ、婆さん、見かけねえ面だな」
老婆「そうでございますか？　いつも台所でイモなどむいておりますがねえ」
兵士１「…で、そのイモむき婆さんが何のようだ？」
老婆「いえね、深夜の警備、お疲れでしょうから、飲み物などをと思いましてねえ」
兵士２「ほう…、そいつは気が利くな」
老婆「ささ、さめないうちに…」
兵士２、盆の上のコップをとって飲む。
途端に崩れ落ちる兵士２。
兵士１「なっ、これはっ…」
兵士１、言葉の途中で婆さんに頸椎の辺りを盆で殴られ気絶。
ニヤニヤ笑う婆さんが変装を外し、盗賊姿のパティになる。
パティ、折り重なって倒れている２人の兵士に向かって軽くウインク。
パティ「GoodNight!　良い夢を…」
パティ、倉庫に目を向け、真顔になる。
パティ「リイナ、約束は必ず守るよ」
倉庫の鍵を外しにかかるパティ。
×　×　×
倉庫から少し離れた木陰。
身を隠しながらパティの様子をじっと伺うシャナン。
（「ファイヤーエンブレム(※)聖戦の系譜」第七章「砂漠を越えて」に続く）

(※) 原文ママ。よく受かったなあw

これがなぜか当時のディレクターの目にとまって拾ってもらい、今に至る。
いやーなつかしい。なにせ前世紀の話。思えば遠くへ来たもんだ。
今後、ファイアーエムブレムが30周年、35周年と続き
また何かひっぱりだされば、と頭を悩ます日が来ることを楽しみにしております。

ファミコンチキ ソースは俺

○ファミコンチキ　ソースは俺

二十五年前、暗黒竜でキリバトとユニット、半分ほど地形を担当してたOです。開発前の社内プレゼンから関わっていました。最古スタッフらしいです。

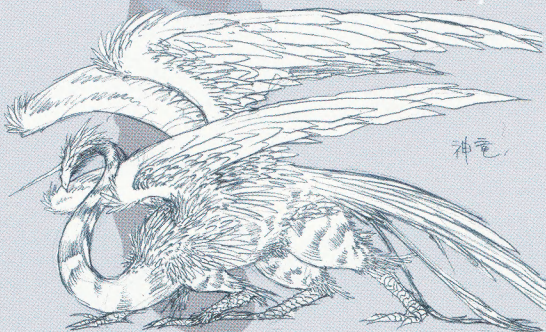
当時の自分はまだ学生で、月二万のオンボロアパート住まいだったので、作業部屋だったマンションの冷房と風呂と全自動洗濯機は大助かりでした！

暗黒竜の顔グラはMの担当でしたが、開発初期に用意した村長や武器屋などの濃ゆい絵は自分です。唯一描いたユニットが「チキ」でした。キリバトの作業でやつれた様子を見かねて潤いのためにMが発注してくれました。潤いました…！

○ショートで角つき

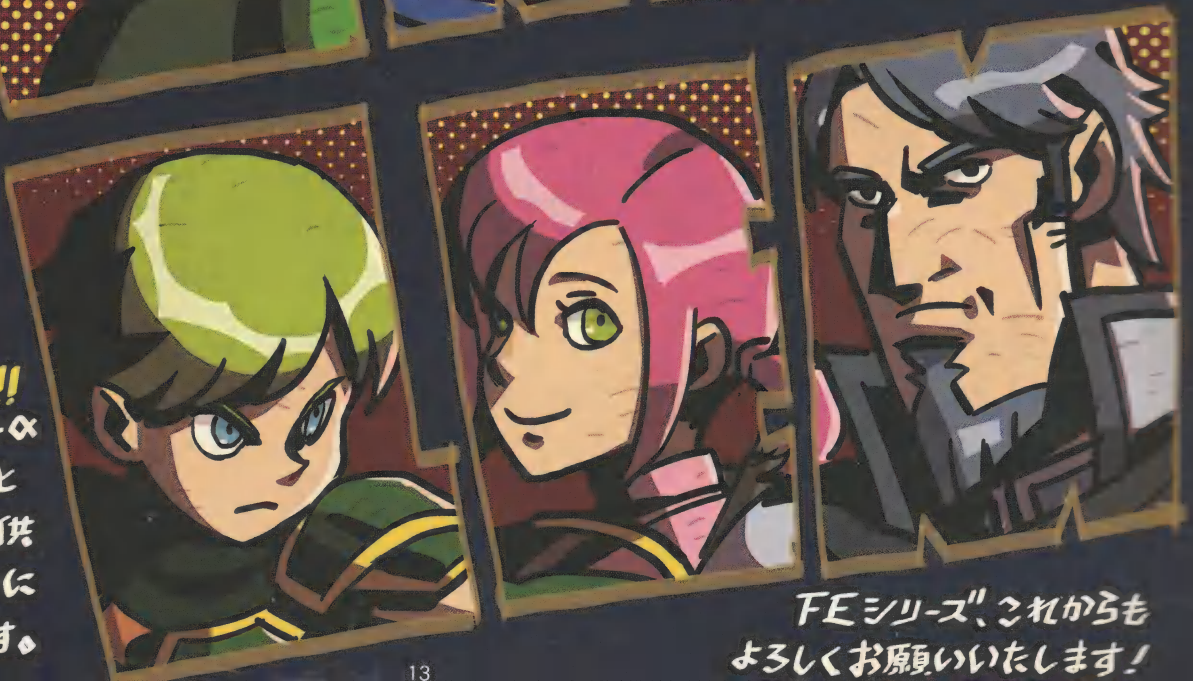
皆さんがご存じのチキはポニテが愛らしい天真爛漫な娘っこ(右)ですが、自分がドットを打っていたときの下書きのチキは、トレードマークのポニテはなかったんです。

今回、あやうい記憶をたよりに幻のチキを描いてみました(左)。こんなイメージだったんですよ…びっくりです。…紋章が出るまでの四年間、チキは自分の中ではショートで角つきのモン娘でした。

当時、絵の参考にしていたのは特に「アリオン」でしたね。ファンタジー系の絵の資料が圧倒的に少ない中で、もひとつ希少な日本製の「アリオン」はマストでした。現在の和製ファンタジーは指輪物語由来の北欧神話系が強いみたいですが、二十五年前のファンタジーなゲームの絵は、FEに限らずギリシャ神話のイメージが多かったように思います！

右のラフはお蔵入りの蔵出しです。封印でFEに復帰した際のもの。

※いろいろ非公式ですが、スタッフ裏話ということで含み置きくださいね！

FC版 タリス決起メンバー大集合
祝25
ファミコン版は、
伝説の出っ歯！w
セーブのちょい役のつもりが、
シリーズで色々と
出演することになるとは、
夢にも思わなかったとか
～アンナさん～
やっぱり、FEは
ファミコン版！
首をかしげて25年！w

甲羅イズム
堅いの大好き
ファイアーエムブレム覚醒でアートディレクターを務めさせていただきました、草木原と申します。子供のころは、親がファミコンを禁止にしてしまっていたのでFE初代を友達の家で、FE外伝は親に隠れて古い白黒テレビでプレイしていました。
超ヘタレプレイヤーの私は、堅くて使い勝手が良い重装の人たちが大好きなのです。(弱点も少ないですし)
美男美女だらけの中で、個性派の逸材が多いのも個人的にポイント高いと思っています。
ドーガ
メグ
アーダン
デジェル
バルボ
※パッケージイラストだと髪が青い
余談ですが…
覚醒のユニットは
海洋生物をモチーフにして
デザインしていました。
Aナイトの場合は、
カニやシャコ貝をイメージしています。
カートゥーンでは、たまにこんな
カニが出てくるのですが、
多分これの影響も
うけている気がします。
しかも
だいたい強い

✧FE25周年
おめでとう✧
アリティア
騎士団!!
+α
いつも、主人公と
その初期のお供
たちをひいきめに
育ててしまいます。
FEシリーズ、これからも
よろしくお願いいたします!

ンン　「だ、だって、いくらお金をたくさん持ってきていると言っても、今後のことを考えれば節約すべきなのです。
だから、私は…なにも要らないのです」

セレナ　「…ふーーーーん。みんなの分は買ったのに、自分は我慢するって言うのね？」

ンン　「そ、そうです」

セレナ　「じゃあ、さっきからチラチラ見てた、この花の髪飾りは要らないのね？」

ンン　「！！　い、要らないです…」

セレナ　「嘘ね。あー、もう。欲しいなら欲しいって言えばいいじゃない！　あたし、これお会計してくるから」

ンン　「え…！　セ、セレナ！！　私、本当に…！！」

ルキナ　「待ってください。…ンン。今日は何の日だかわかりますか？」

ンン　「今日…ですか？」

ルキナ　「そう。３の月２９の日。今日はあなたの…ンンの誕生日じゃないですか」

ンン　「あ…！」

デジェル　「『あ…！』じゃないわよ。まさか自分の誕生日を忘れているだなんて、驚くわ」

ルキナ　「まあ、今までゆっくりお祝いする暇なんてありませんでしたから、無理もありませんね」

ンン　「じゃあまさか…このお買い物は、私のために…」

デジェル　「そうよ。実は少し前から、計画していたの。
ンンをお買い物に連れ出して、欲しがっていそうなものをこっそり買っておくって。
本当はもう少しうまくやるつもりだったんだけど。私たちも、こういうのは慣れてなくて…悪かったわ」

ンン　「そんな…私…」

セレナ　「お待たせ。お会計終わったわよー。まったく…ンンのおかげでみんなに物を買うことになっちゃったわ。
ま、あたしとしては欲しいものが買えて有難いけど」

ルキナ　「そうですね。たまには思いきりお買い物をするのも、いいと思います」

デジェル　「セレナは普段から無駄なものばかり買ってるけどね」

セレナ　「一言多いわよ、デジェル」

デジェル　「ふふ、悪かったわ」

セレナ　「それじゃあ…はいっ。誕生日プレゼント。…ンン、お誕生日おめでとう」

デジェル　「おめでとう」

ルキナ　「おめでとうございます」

ンン　「みんな…！　…ありがとうなのです！　私…すごく嬉しいのです…！！」

セレナ　「どういたしまして。でも、その言葉は準備してるみんなにも言ってあげなさいよね」

ンン　「準備って…？」

デジェル　「パーティーの準備に決まってるでしょ？　男どもは会場の飾りつけ、ノワールはケーキ作り。
あと、シンシアとマークは…なにか面白い誕生日用の演出を考えるって言ってたけど…」

セレナ　「嫌な予感しかしないわね」

ルキナ　「うふふ。ちなみに、今日のケーキは＜ダブルブラックビター・グラスランド＞だそうですよ」

セレナ　「…何よそれ」

ルキナ　「ケーキの名前です」

デジェル　「誰が名前をつけたかは聞かないことにするわ」

ンン　「えへへ。ケーキがどんな名前でもばっち来いなのですよ。私、みんなの気持ちがすごく嬉しいですから。
そうだ、このお花…今からつけていくのです！！」

デジェル　「今から？　ンンにしては珍しいわね。使わずに大切にとっておくタイプかと思ってたわ」

ンン　「もう私、したいことを我慢するのはやめにしたのです」

セレナ　「そう。それはいいことね。…うん、その髪飾り、あんたにとってもよく似合ってる！！」

ルキナ　「では戻りましょうか。きっとみんな、ンンの帰りを待ちかねていますよ」

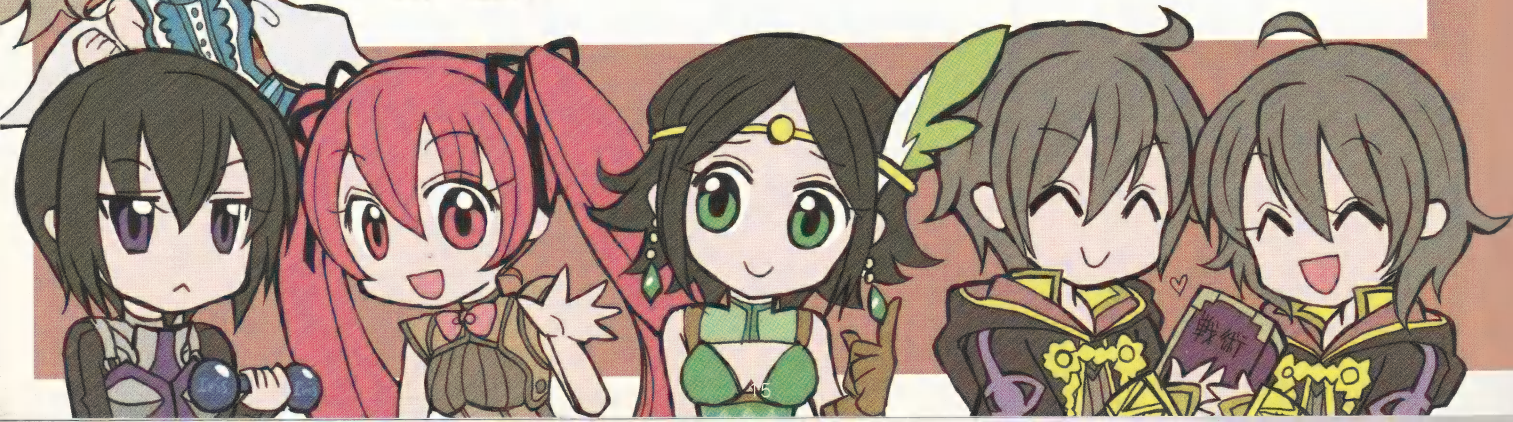
ンン　「はいなのです！！
…みんな、本当にありがとうです。私、今日のことは忘れないのです。
私が大人になっても、おばあちゃんになっても、
この先何回誕生日が来ても、いつまでも覚えているのですよ。
これからずっと、ずーーーーっとです！！」

-Happy Birthday Nn!! March 29th-

3/29はンンの誕生日なので、みんなの部屋に行ってあげてください♡
子世代のお話をかけるのはドラマCDで最後だと思っていたので
うれしいです。FE25周年、本当ーにありがとうございます!!!!
今後もFEが皆さまに末永く（数千年ほど）愛される、
やり始めたら眠れないゲームであり続けますように…！
「if」ではシナリオ、キャラ設定担当　こむろ

『数千年の中で一番、忘れられない誕生日』

セレナ　「みんなー、早く早く！」
ンン　「ま、待ってほしいですセレナ、足が速いのですよ…」
セレナ　「さ、着いたわよ！　ンン、ルキナ、デジェル！　ここがこの町一番のお買い物処、『アンナ商会直営ショップ』よ！」
ルキナ　「まあ…立派な外観ですね」
デジェル「ええ。ヴァルムのシュヴァイン要塞にも引けを取らないわ」
ンン　「でも…どうして急に、ここに来ようと思ったです？」
セレナ　「あたし、ここに来る前にデジェルと約束してたのよ。平和になったら、みんなでお買い物でもしましょって」
デジェル「邪竜を倒した今こそ、その約束を果たそうってことね」
ンン　「なるほど…でも、みんなじゃないのです。私たち４人しかいないのですよ」
セレナ　「そ、それはそうだけど…」
ルキナ　「ンン。他のみんなは、忙しいみたいですよ。残念ですが、今日は私たちだけで楽しみましょう？」
ンン　「仕方がないのです。それなら、今日来れなかったみんなの分も何か買うですよ。
私たちばかりお買い物だなんて、なんだか気が引けるのです」
セレナ　「…………うーん」
デジェル「でも、それじゃ…」
ルキナ　「まあいいじゃないですか。セレナ、デジェル。こんなこともあろうと、お金は沢山持ってきましたから」
セレナ　「ほんと！？　さっすがルキナ！　そういうことなら安心ね。早速店内に潜入よ！」

ンン　「わあ…！　すごく広いのです…！！　小物にお洋服に、装飾品もいっぱいあるのですよ」
デジェル「こっちには本も沢山あるわ。あ、これ…マークが欲しがってた戦術書じゃない？」
ンン　「じゃあ、マークにはそれを買って帰るです。で、こっちの役に立たなそうなおもしろ魔道書はロランにどうですか？」
セレナ　「あー、ロランってそういうの集めてるものね。このやたら可愛いピンクの杖はブレディにでも渡す？」
デジェル「嫌がらせ以外の何物でもないと思うけど、いいんじゃないかしら」
セレナ　「アズールにはこのチェーンの飾りが良さそうね」
ルキナ　「素敵だと思います。腰につければ、踊りが映えるのではないでしょうか」
デジェル「ウードのはどうする？　あいつの好みはよくわからないわ」
セレナ　「剣とかはちょっと高いし…この辺の額飾りでいいんじゃない？　力を御する、みたいな適当な設定でもつけるでしょ」
デジェル「そうね、じゃあ決定」
ンン　「わあ…この耳飾り、とってもかわいいのです。緑の石がついてて…ノワールに似合いそうなのですよ」
セレナ　「素敵じゃない！　あ、こっちの髪飾りはシンシアに良さそうだわ」
デジェル「もっとヒーローっぽいものじゃなくていいの？」
セレナ　「平和になったんだからちょっとは女の子らしくさせましょ。それに…スミアさんの髪飾りに似てるでしょ、これ」
デジェル「なるほどね。…きっと似合うと思うわ」
ンン　「見てくださいです！　こっちに飛竜のぬいぐるみがあるですよ！」
ルキナ　「まあ、珍しいですね。これはジェロームが喜びそうです」
セレナ　「えーと、あとは…シャンブレーの分ね」
ルキナ　「ニンジン型の枕なんて如何でしょう。そちらに大量に売っていましたよ」
ンン　「寝具まで売ってるですか…」
デジェル「さすがアンナ商会、手広いわね」
セレナ　「さ、これでみんなの分のお買い物はおしまいね！あたしたちも何か買っちゃいましょ。
実はそこにある黒いリボン気になってたのよー！　あたしの髪にぴったり！」
ルキナ　「私はその…そちらにある、お父様のお人形が気になっていて…」
セレナ　「クロム様のお人形！？　なんでこんなもの売ってるのよ…」
デジェル「『イーリス土産に大人気』って書いてあるけど…本当かしら。なら私は、このイーリスダンベルでも買っておくわ」
セレナ　「ええっ！？　そんなわけわかんない重りにするの！？」
デジェル「そうよ。なかなかいい重さね…気に入ったわ」
ルキナ　「…ンンは何が欲しいですか？」
ンン　「え？　私ですか？」
ルキナ　「はい。まだンンの分を決めていませんから。あなたも好きなものを選んでください。」
ンン　「わ…私は、いいのです」
ルキナ　「え！？」
セレナ　「はあ！？」

石岡 太一

Taichi Ishioka

大橋 雄史

Yuji Ohashi

まっ…待ってくれ。すまぬ…許してくれ…。
わしは一作限りのものとしてルナティックを作っただけなのだ。
後の作品でマニアックが消えて、ルナティックが残るのは
わしもイヤだったのだが、大人の事情によりしかたなかったのだ。
なっ…だから、たっ…助けてくれ…。
何でも言うことをきく。ほら…このとおりだ…。
と… ゆだんさせといて…

新・紋章の謎でレベルデザインを担当させていただきました
プログラマ（本職）の大橋です。

この難易度のものを世間に出して大丈夫かという不安と
ユーザーさんたちからどのような反応をいただけるのかな
という期待を胸に見守っていましたが
思った以上にたくさんの方にクリアしていただいたようでありがたい限りです。

攻略方法を見させていただくと、マイユニットに経験値を集めて
早期にエースに成長させることを正攻法としている方が多いようですが
実は一軍メンバーを平均的に育成していくプレイで十分にクリアできる調整なので
もし、自信のある方は挑戦してみてください。

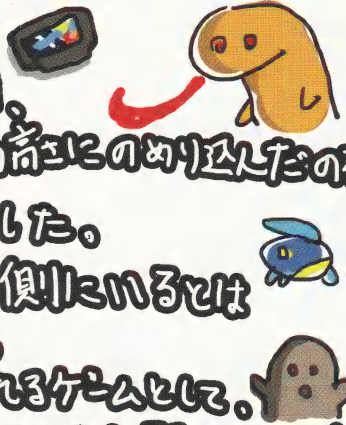
これからもファイアーエムブレムをよろしくお願いします！！

力石 求

Motomu Chikaraishi

(関わったのはゲームボーイアドバンスでのバトル部分ですが)

当時のスペックで如何にコンパクトにスピーディでかつ迫力ある

バトルができないかと、いろいろ悩んで作っていました。

その甲斐あっていいものができたと思っています。

FEシリーズに関われてよかったです。

石原 晋

Susumu Ishihara

プログラマの石原です。
ファミコン少年だった当時、
重厚なストーリーと、戦略性の高さにのめり込んだのが
初代ファイアーエムブレムでした。
それから25年、開発の側にいるとは
人生分からないものです。
世代を超えても愛されるゲームとして、
ファイアーエムブレムをよろしくお願いします!

金子 貴史

Takafumi Kaneko

今日は固定成長方式について書きたいと思います。

蒼炎の軌跡では、2周目以降に「固定成長方式」というものを選ぶことができます。
キャラの成長率や使った武器の組み合わせなどによって、偶然性のない、決められた通りの成長をしていくというものです。
この成長方式はその後のシリーズには一切出てきません。なぜなのでしょうか?

実は元々、蒼炎の軌跡は固定成長方式のゲームとして制作されていました。
ところが、開発終盤になり、デバッグチームから「レベルアップした時の成長する喜びが少ない」といった意見が多く寄せられます。それで急遽、乱数成長が実装されることになったのです。
固定成長は廃止されることになりますが、内部的には処理が残っており、どちらの方式も選べるようになっています。そこで「2周目以降に選択制で入れるなら害もないし、遊び方が増える分にはいいんじゃない?」と、クリア後のおまけとして入れてもらうことになりました。
(当時は2周目選択制ですら入れない方が良いという意見もありました)

固定成長をプレイされた方、いかがでしたでしょうか?
蒼炎専用の成長仕様ですので、他の作品ではプレイすることができません。

河口 隆一郎

Ryuichirou Kouguchi

FEとの関わりはトラキア776からなので、かれこれ15年以上?
これ以降のFEゲーム作品にほぼ関わっております。河口という者です。
今残っているメンバーの中でも古参になってしまったですね。
当時のディレクターから直接色々教えていただいた数少ないメンバーです(笑)
つらつら私のことを書いても面白く無いと思うので、あまり知られていないかもしれない?
シリーズ裏話でもしましょうか。

◆プレイヤーキャラの元祖

最近のFEはプレイヤーキャラを作成することができますね。
あれの元はスーパーファミコンウォーズのショーグンだったりします。
ゲーム中、プレイヤーの操作はカーソルですね。
が、これだけだと味気ないなー、ということで、先に作っていたスーパーファミコンウォーズのショーグンを流用できたらというアイデアが出て、烈火のマークというキャラが生まれました。
そこから更に、プレイヤーキャラそのものをゲーム中で操作したい!
という話が出て、今のプレイヤーキャラになったわけです。
ウォーズショーグン→烈火のマーク→今のプレイヤーキャラ
という流れですね。

◆エルファイアーの「エル」は「Lサイズ」の「L」

命名した当人から直接聞いたので、間違いないです(笑)

これからも、古参新参関係なく楽しめるようにがんばりますので、よろしくですよー。

石井 佑弥

Yuya Ishii

覚醒でプログラマとして参加させていただいた石井と申します。
会話システム、サウンドシステム、みんなの部屋、相性占いなどを担当しておりました。
みんなの部屋では「寂しそうに去って行きました」がお気に入りなんですが、
この演出をどのくらいの方が見れたのか今でも気になっております(笑)

マルス

アイク

祝25周年!!

相性占いに関しては、一時ボツになりかけたりもしましたが、
当時まだフレッシュだったプランナ小室のがんばりでなんとか残りました。
みなさま(一部だけ?)には楽しんでいただけたようで、なによりです。

ファイアーエムブレムはまだまだ続いていきますので、
これからもご愛顧のほど、よろしくお願いいたします!

我が子らはまだスマブラでしか彼らを知りませんが
30周年の頃には本編を遊んでくれるかなぁ?

片山 誠

Makoto Katayama

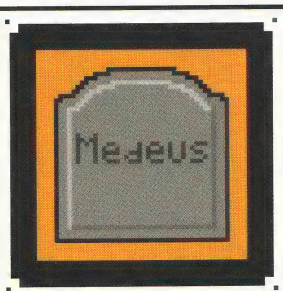
ゲームボーイアドバンス版からの参加となります。

初の携帯ゲーム機や海外版の制作など色々と大変でしたが、

今では、良き思い出でありファイアーエムブレムに参加できた

ことがとても嬉しいです。

柴田 雄介

Yusuke Shibata

祝!!
25
アニバーサリー！
外出は
No!!
おめでとう!!
ジェイガンを使いまくって詰み、
クリフを育てすぎて無双し、
CDを割れる程聴き、（特殊杖が好きです）
成長する程派手になる殺陣に一喜一憂し、
ピロン♪の音と共に再行動する敵に
悶絶。そして特撮ばりのキレの
あるドット演出！私の支援値はもうSです。
ありがとう25周年!!
これもひとえに皆様の愛の賜物と言えましょう。
そこに私のひとつ分も加えて頂けたならこれ幸い。
ああ ファイアーエムブレムさま どうかご武運を…
プログラム そのた
安原直宏

FIRE EMBLEM
オグマ!! オグマ!! オグマ!!

スタッフブックのご購入
ありがとうございます!!
新作『if』では武器デザを担当してます
山田です。前回参加した『暁の女神』
から…もう8年!? 久しぶりのFEシリーズは
新たな発見ばかりでした！
早く皆様に遊んで欲しいッ!!
今はそんな気持ちで
イッパイ
です。
楽しみ
にして
いてネッ
!!
セゲオヤジ…
また一杯
出て欲しいナー…
あと…今年のイズは
"攻めまくり"ですよ？
『TCG』とか『25周年
イベント』等、新たな
挑戦が盛り
だくさんなのです!!
も1つ忘れちゃイケない事!!
『Code Name: S.T.E.A.M.
リンカーン VS エイリアン』!!
こちらのソフトもFEスタッフを始め、FW・DS
スタッフなど…イズのシミュレーション魂が
総結集ですので是非ご期待下さい!!

「聖戦の系譜」より
子世代ソードファイター兄妹。
我が軍のエースユニットでした。
※特に妹の方
「if」のキャラクターモーションを
担当しました、デザイナーの寺岡です。
今作は古き良きスタイルは踏襲しつつ
色々と新しい事にも挑戦している
25周年記念にふさわしい
作品になっていると思います。
楽しんで頂ければ幸いです。
lee.

セルジュ君
お茶を お願い
できるかね？
かしこまりましてよ
ヴィオール様～
そ～おれっ！
ゴゴゴゴゴゴ
皆様に楽しんで
頂けるように、精魂
込めて作っております！
これからも「ファイアーエムブレム」を
宜しく お願いしま～す!!
G.Y

ファイアーエムブレム if で
モーションチーフをしております.
ゲームはもちろんですが
キャラの動き1つ1つでも
楽しんで頂けるとうれしいです.

「わたしを生かすも殺すもおぬし次第なのだぞ。しっかりと頼む。
「わかってますって。最高の舞台を用意しますから♥」

そんな問答を心の中で繰り返しながら生まれたのが、ファイアーエムブレム覚醒 第10章《再起》です。
ここは私が担当したステージの中でも最も満足いく出来に仕上がった箇所で、シナリオ・背景グラフィック・サウンドが最高の形で組み合わり、「でけたー!!。」と思わず心の中で叫んでしまいました。
メインで担当したのは背景グラフィックですが、ここに関してはかなりエフェクト担当者に無理難題を言って形にしてもらいました。

まず1つ目が水溜り。
あの水溜りは単に雨が降り続けていることを表現しているものだけではなく、象徴的要素を含んでます。あのステージに登場する人間たちが自問自答し、苦悩する様を水溜りで暗に表現しています。

もう1つが雨です。
あの雨はシナリオに合う雰囲気を演出するために出しただけではなく、ステージにいる人間全員の心情を雨という形で表現しています。

あの雨、実は2つの意味があるんですよ。
1つはエメリナの死の悲しみ、ひいてはエメリナ自身の悲しみを表現しています。その悲しみはイーリス国民だけではなくペレジア国民の悲しみをも表現しています。それは第10章でのムスタファーと部下とのやり取りでも理解していただけるのではないかと思っています。

2つ目はかなり深くなってしまうんですが
《再生》を意味しています。
あの地に雨が染み込み、大地に草木が芽生える場所になって欲しい・・・・、
というメッセージを入れています。
エメリナの死は大いなる悲しみを生み出しましたが、その死を目にした人々が後世に語り継ぎ、やがては平和な世界を生み出せるという可能性を暗に含んでいます。
だってそう思えたほうがなんかいいじゃないですか（笑）

もちろん、所詮は製作者である私個人の考えなので強要するようなものではないんですが、
もしファイアーエムブレム覚醒をこれから初めてプレイする方、もしくはもう1度プレイしてみようという方がいれば、「そういう想いでつくってたんだ。」と、心の片隅にでも思いながらプレイし、少しでも共感して頂けたなら製作者冥利につきます。

2015年1月に発表されましたファイアーエムブレム IFでも
いくつかの背景を担当させて頂きましたので、多くの方に楽しんで頂ける事を願っています。

人生はシミュレーション

祝

FE 25周年

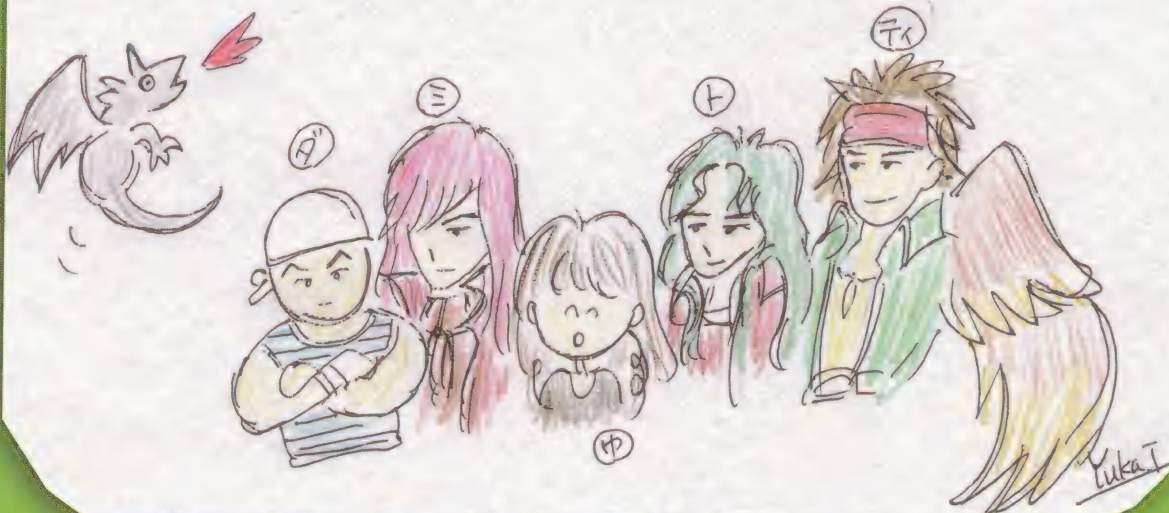
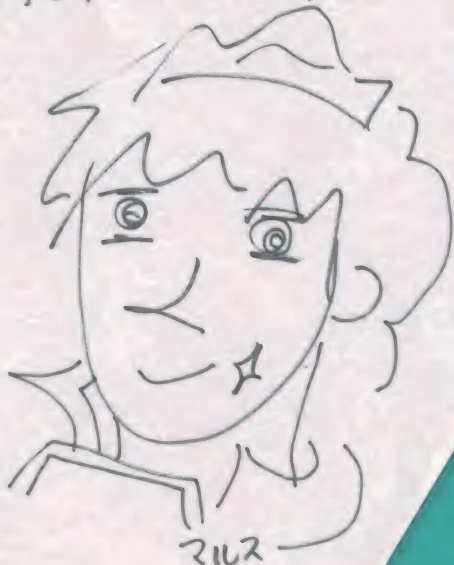
暗黒竜と光の剣（FC）から早や25年の歳月が経とうとしています。これもひとえにFEを愛して下さった皆様のおかげゆえ、続いてきたと思っています。

25年は長いのか、短いのか…!!
25年も時を過ごせば色々な出来事があります。
それを糧とし成長し、物を作る時の旨味になる―。
FE Soundはこれからも楽しいSound仲間の手によって発酵し、熟成されていく事でしょう♪

Yuka.I

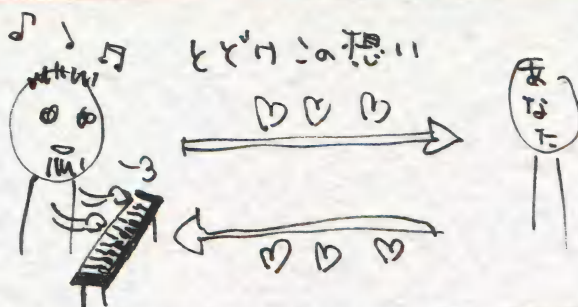
今後とも

FIRE EMBLEM を

よろしくお願いします！

FE25周年

おめでとうございます!!

あおき

あんな

これからも よろしく頼むぞい!!

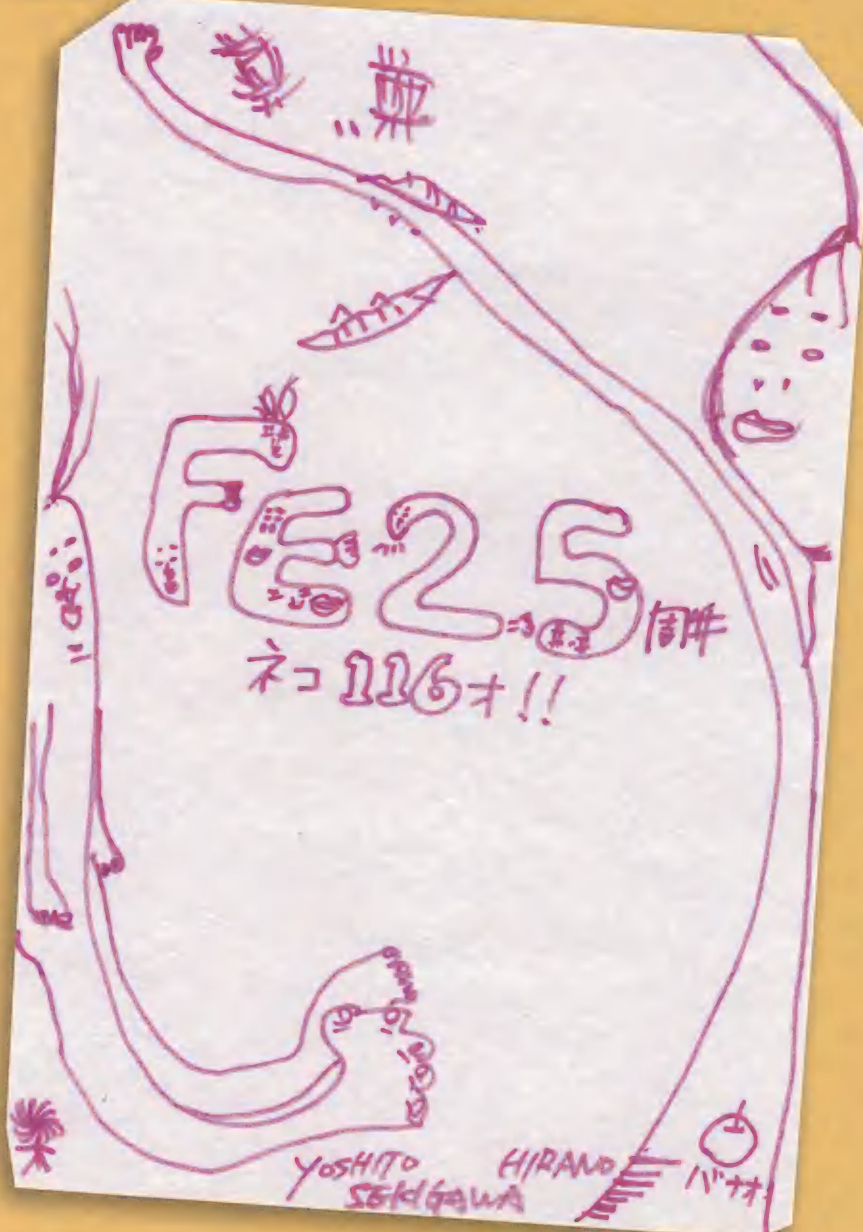
サウンド Yasuhisa Baba

ぼくは　あきらめないよ
何か　方法があるはずだ
ぼくは　最後まで
あきらめないぞ！！

このセリフに何度も
助けられました。^^
ニシマキ

子供の頃 近所のノラ猫に勝手につけた名前が
"シータ"でした…
あれから20年以上経ったんですね。
25周年 おめでとうございます!!

サウンド担当 カナザキ タケル

祝！
FE25周年
初めて関わったFEが
封印の剣でした。

シリーズを遊んでくださった皆さまと
歴代の開発スタッフに感謝します
FIRE EMBLEM
25 th Anniversary
暁の女神の頃から
主に背景グラフィックの制作を
させて頂いています
ifではマップ攻略と一緒に
その戦場の景色も楽しんで頂ければ幸いです

褐色キャラが大好きさ！

2014年入社の新人・オノギです。新作「if」では武器、キャラモデル、立ち絵、背景と色々やらせて頂けて楽しかったです！今、ボクが25才でFEも25周年とほぼ同い年のシリーズ作品なので、FE初プレイが小1くらいの頃に発売した「聖戦の系譜」。手ごわいシミュレーションでした…今やそのスタッフになっているとは人生って不思議。褐色キャラが増えるようにガンバります。

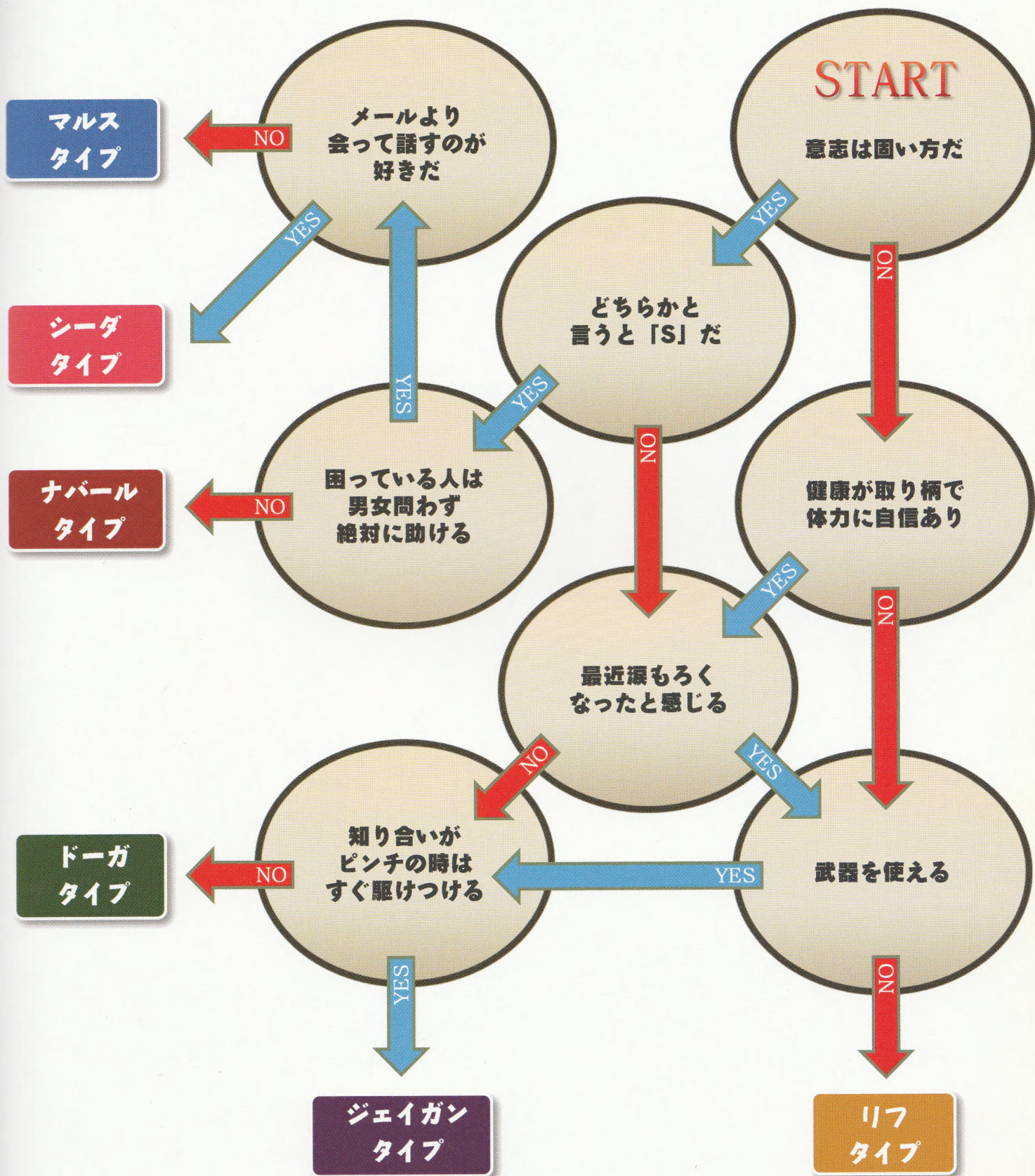
Fire Emblem!
For Ever!

If
BG Design
MAP Design
Seno

ファイアーエムブレムifで
UIを担当させていただきました村上です。
皆様の手ごわいシュミレーション攻略の
一助となれましたら幸いです。
これからも よろしくお願いいたします。

祝！FE25周年！
FE ifにて キャラクターモデリング・
モブ立ち絵の一部を担当いたしました
ツッキーです
小さい頃にあそんでいたFEシリーズに
関われるなんて人生わからない
ものだなア…としみじみ感じて
おります.
初めてプレイしたFEは烈火でした。
特攻しては味方が死に
リセットした数知れず…
久しぶりにプレイしたら
やっぱり死にました
ヴューン！

FIRE EMBLEM 25TH

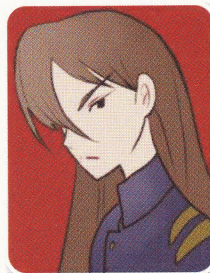
プチ性格診断

今回支援会話などお手伝いさせて頂きました。「リンカーンVSエイリアン」「TCG」も是非買って下さい！

乾　直也（プランナー）

マルスタイプ　LORD

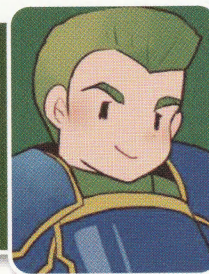
あなたはマルスの様な人の上に立つ君主タイプ。高いカリスマと曲げない意志でチームをまとめ上げ、やがて大きな目標を達成することができるでしょう。でも、意外と人の心がわからない側面も。身近な人の本当の気持ちに気付けるよう心を配ってみては？

シーダタイプ　PEGASUS KNIGHT

あなたはシーダのような明るい王女タイプ。そのフットワークの軽さとコミュニケーション能力でうまくみんなに助けてもらうことができるでしょう。ただし、あまり先走ると思わぬミスで弱点を射抜かれてしまいます。時には地に足をつけて考えましょう。

ナバールタイプ　SWORD MAN

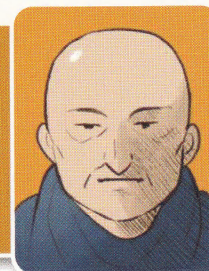
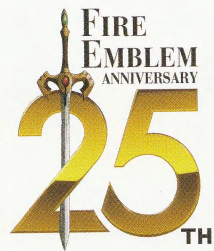
あなたはナバールの様な孤高の剣士タイプ。人に頼らずとも独力で３００％の結果を出せるあなたは異性から常に熱い眼差しが注がれることでしょう。ですが、時には協調性を発揮して他人にも経験を積ませてあげないと後々助けてくれる人がいなくなってしまいますよ。

ドーガタイプ　ARMOR KNIGHT

あなたはドーガのようにチームの盾になるタイプ。時に武器を捨ててまで痛みを肩代わりするあなたの優しさは確実に皆に評価されています。ただし、行動力のなさがたまに傷。みんなから置いていかれがち。思い切ってオシャレなブーツに履き替えてみては？

ジェイガンタイプ　PALADIN

あなたはジェイガンの様に人を護って導くタイプ。豊富な経験からくる含蓄のある発言は、迷える若者に行くべき道を示すでしょう。しかし良薬は口に苦しと言います。耳に痛いお小言の連発で輪から遠ざけられ、置いていかれないように気をつけましょう。

リフタイプ　HEALER

あなたはリフの様に他人に癒やしを与えるタイプ。悲しい事に能力が評価されておらず、忘れられてしまうこともありますが、そんな不遇なあなたの存在自体が皆に癒やしを与えています。これからも心穏やかに長生きしてください。

FIRE EMBLEM
OFFICIAL STAFF BOOK

2015年3月28日　発行

発行　株式会社インテリジェントシステムズ

印刷　株式会社KINSHA